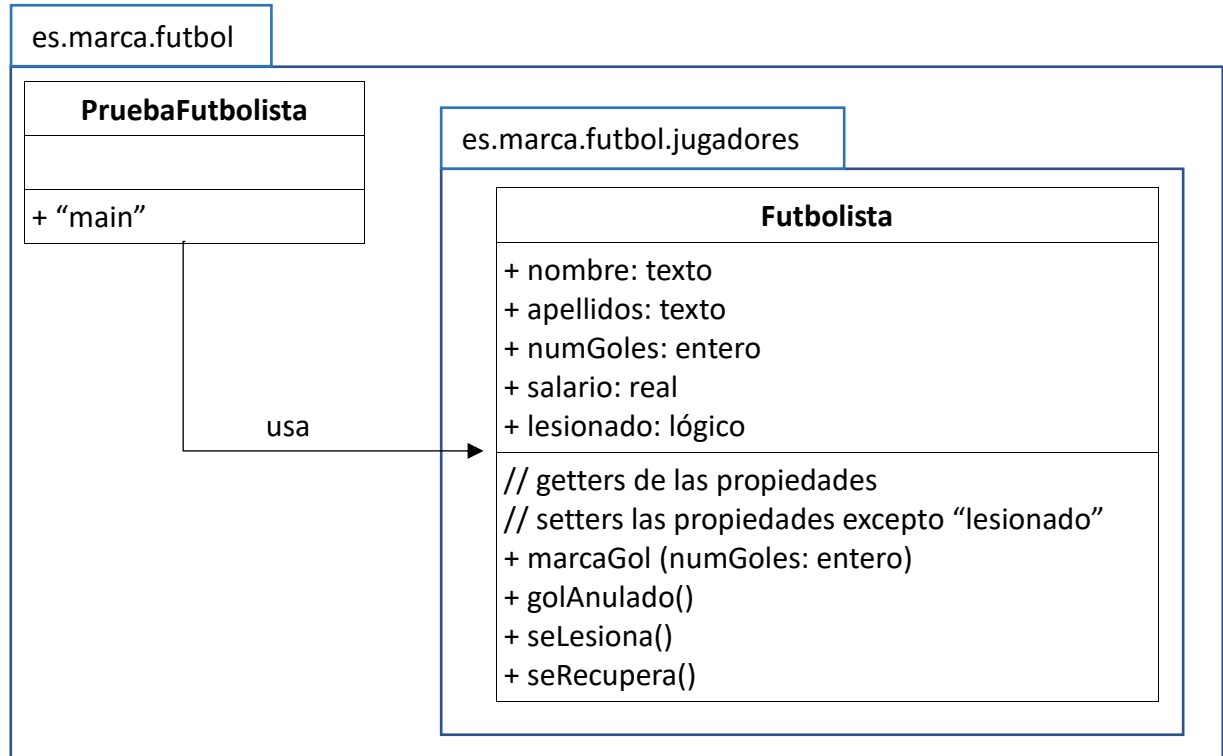


## EJERCICIO EXTRA - PAQUETES

Escribir la clase *Futbolista* y probarla con una clase *PruebaFutbolista* siguiendo el siguiente diagrama:



Debes atender, además, a las siguientes restricciones:

- **marcaGol (numGoles)** incrementará la cuenta de goles del futbolista añadiendo los que se reciben como parámetro.
- **golAnulado ()** restará un gol a la cuenta de goles del futbolista.
- **seLesiona()** y **seRecupera()** modificará la propiedad "lesionado" según corresponda.
- La clase **PruebaFutbolista** debe crear dos objetos `Futbolista` y manipular los objetos "creando como una historia" de forma que se utilicen todos los métodos, al menos, una vez cada uno. Una vez se hayan probado todos los métodos se debe imprimir el estado de las propiedades de ambos futbolistas utilizando para ello los métodos `getXXX` de los objetos.

### IMPORTANTE:

*Se debe cumplir con lo que se expresa en el enunciado. No se permite crear métodos nuevos o cambiar los que aparecen en el enunciado.*